

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN
KONSEP DI MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

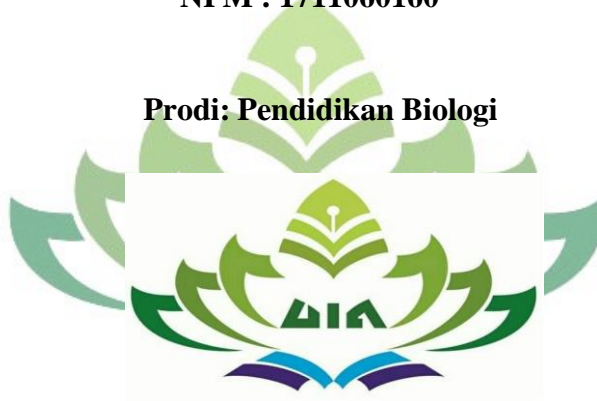
**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Biologi**

Oleh:

Cyntia Vega Clarisa

NPM : 1711060160

Prodi: Pendidikan Biologi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

1442 H/2021 M

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN
KONSEP DI MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Biologi**

Oleh:

Cyntia Vega Clarisa

NPM : 1711060160

Program Studi: Pendidikan Biologi

Pembimbing I

:

Fredi Ganda Putra, M.Pd.

Pembimbing II

:

Akbar Handoko, M.Pd.

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1442 H/2021 M

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME KAHOOT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP DI MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Oleh
Cyntia Vega Clarisa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game kahoot* terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. Adapun pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung sebanyak 128 peserta didik yang terdistribusi dalam 4 kelas. Sampel pada penelitian ini diambil dengan teknik acak *cluster random sampling* dan memperoleh kelas VIII Reg sebagai kelas eksperimen dan VIII U1 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menerapkan media *game kahoot* sedangkan kelas kontrol menggunakan media rubelmu. Pengumpulan data diperoleh dari hasil wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji anava dua jalan sel tak sama untuk menjawab hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Kemudian uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data bersifat homogen atau tidak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik dengan menggunakan media *game kahoot*. pengujian hipotesis memperoleh nilai sig (2-tailed) kurang dari \leq taraf signifikan 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *game kahoot* terhadap motivasi belajar dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.

Kata kunci : Media *game kahoot*, motivasi belajar, kemampuan pemahaman konsep.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let.Kol. H. Endro Suratmin 1 Bandar Lampung 35131 Telp: (0721) 703160

PERSETUJUAN

Judul Skripsi

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP
DI MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME BANDAR
LAMPUNG

Nama

Cyntia Vega Clarisa

NPM

1711060160

Jurusan

Pendidikan Biologi

Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunagasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Fredi Ganda Putra, M.Pd.

NIP. 1990091520150131004

Pembimbing II

Akbar Handoko, M.Pd.

NIP.

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Biologi

Dr. Eko Kuswanto, M.S.i.

NIP. 197505142008011009



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro suratmin, Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep di Mts Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung"** disusun oleh: **Cyntia Vega Clarisa**, NPM. 1711060160, Program Studi: Pendidikan Biologi, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/tanggal: Kamis/29 Juli 2021

TIM MUNAQASYAH

Ketua

Dr. Eko Kuswanto, M.Si

Sekretaris

Aryani Dwi Kesumawardani, M.Pd.

Pembahas Utama

Laila Puspita, M.Pd.

Pembahas Pendamping I

Fredi Ganda Putra, M.Pd.

Pembahas Pendamping II

Akbar Handoko, M.Pd.

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا
وَهُوَ خَيْرٌ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَكُمْ
وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui”.(Q.S. Al-baqarah 216)



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'aalamin

Rasa syukurku yang amat besar kepada Allah Swt yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah memberikan nikmat Iman, Islam, dan Ihsan serta petunjuk yang menuntunku untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini kupersembahkan sebagai tanda ucapan terimakasih, kasih sayang dan rasa hormatku kepada:

1. Kedua orangtuaku, Ayahku tercinta (Ismiyadi) dan Ibuku tersayang (Emi Tri Astutu) yang tidak pernah kenal mengenal kata lelah dalam sujud dan do'anya untuk membesarkan, merawat, mendidik, mendukung dan mencurahkan segala kasih dan sayangnya, serta mencurahkan segala tenaga kepadaku untuk menyelesaikan semua tahapan pendidikan sampai selesainya skripsi ini.
2. Adikku tercinta, Dhiyya Tsuroyya Artika dan Askadina Nadhifa yang selalu memberikan semangat kepadaku dengan canda tawanya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Almamaterku tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

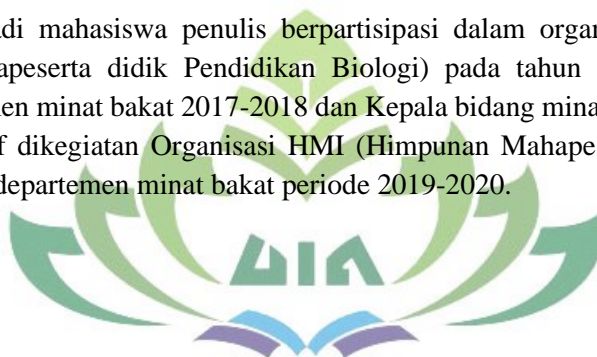


RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap penulis adalah Cyntia Vega Clarisa. Lahir di Gadingrejo, 25 Januari 2000. Putri pertama dari tiga bersaudara, dari perkawinan Bapak Ismiyadi dan Ibu Emi Trias Tuti.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) Dharma Wanita Bumi Dipasena Makmur dan lulus pada tahun 2005. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Bumi Dipasena Makmur dan lulus pada tahun 2011. Lalu melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Rawajitu Timur dan lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Gadingrejo dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi pada Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dengan Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Selama menjadi mahasiswa penulis berpartisipasi dalam organisasi HIMAPIBIO (Himpunan Mahapeserta didik Pendidikan Biologi) pada tahun 2017-2020 sebagai anggota departemen minat bakat 2017-2018 dan Kepala bidang minat bakat 2019 -2020. Penulis juga aktif dikegiatan Organisasi HMI (Himpunan Mahapeserta didik Islam). Sebagai anggota departemen minat bakat periode 2019-2020.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang Maha Tinggi yang Nyata dan Esa, Pencipta yang Maha Kuat dan Maha Tahu, yang Maha Abadi, Penentu Takdir, dan Hakim bagi semesta alam. Sehingga memberikan kenikmatan Iman, Islam, Ihsan, dan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Progam Studi Pendidikan Biologi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dengan judul skripsi “ Pengaruh Penggunaan *Game Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep di Mts Muhammadiyah Sukarama Bandar Lampung”.

Sholawat beserta salam tidak luput penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, beserta para keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang mudah-mudahan mendapat syafa'at di hari kiamat kelak.

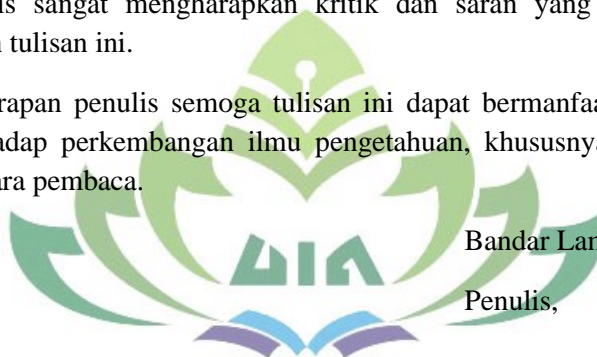
Penulisan skripsi ini tentu saja tidak terlepas bantuan dan dukungan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Moh Mukri, M.Ag., selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung;
2. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta para Wakil Dekan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung;
3. Bapak Dr. Eko Kuswanto, M.Si., selaku ketua jurusan dan Bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Biologi UIN Raden Intan Lampung;
4. Bapak Bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd., selaku pembimbing I, dan Bapak Akbar Handoko, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang luar biasa kepada penulis hinga akhir penyusunan skripsi;
5. Pendidik MTs Muhammadiyah Sukarama Bandar Lampung khususnya untuk Ibu Dwi Asmaning Ayu S.Pd, Ibu Siti Komariah S.Pd, dan Ibu Sari Irawati S.Pd dan seluruh perangkat sekolah serta staff MTs Muhammadiyah Sukarama Bandar Lampung yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberi motivasi.
6. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah membimbing dan membantu penulis selama mengikuti perkuliahan;
7. Sahabat-sahabatku Vidia Maya Pratiwi dan Dwi Marniasih yang jauh di Yogyakarta telah memberikan dukungan, menasehati dan memberi candatawanya.

8. Sahabat-sahabatku Nia Hana Yusma Sari. Karmiyati, Lia Oktaviana, Seri Ulpa yang senantiasa memberikan semangat, kegembiraan, dukungan dan menjadi pendengar setia.
9. Rekan seperjuangan KKN-DR, dan Teman – teman PPL ku yang tidak bisa disebutkan satu persatu Namanya untuk kebersamaan dan bantuannya selama ini.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017 Pendidikan Biologi kelas B dan teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas kebersamaan dan semangat yang diberikan
11. Teruntuk Mas Daryono seseorang yang, membantuku, menyemangati, memberi dukungan serta yang tahu perjuanganku dalam menyelesaikan skripsi ini, ku ucapkan terima kasih.

Semoga Allah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan berkenan membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis menyadari dalam skripsi ini banyak terdapat kekurangan dikarenakan terbatasnya ilmu penulis. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan tulisan ini.

Akhir harapan penulis semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangsih terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.



Bandar Lampung, Juli 2021

Penulis,

Cyntia Vega Clarisa
NPM.1711060160

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang.....	3
C. Identifikasi Masalah.....	9
D. Batasan Masalah	10
E. Rumusan Masalah.....	10
F. Tujuan Penelitian.....	11
G. Manfaat Penelitian.....	11
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
I. Sistematika Penulisan	12
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Teori yang digunakan	14
B. Kerangka Berpikir	38
C. Uji Hipotesis	39
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	40
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	41
D. Definisi Operasional Variabel	43
E. Instrumen Penelitian	44
F. Uji validitas dan Reabilitas Data	45
G. Uji Prasyarat Analisis	50
H. Uji Hipotesis	51
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	55
B. Pembahasan Hasil.....	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Rekomendasi.....	75

DAFTAR RUJUKAN**LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Pas Kelas VIII	3
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	22
Tabel 3.2 Distribusi Peserta Didik Kelas VIII.....	23
Tabel 3.3 Instrumen Penelitian.....	24
Tabel 3.4 Kriteria Validitas Instrumen.....	25
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda	25
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kesukaran	26
Tabel 3.7 Kriteria Reabilitas	26
Tabel 3.8 Uji <i>Homogeneity Of Varians</i>	28
Tabel 3.9 Analisis Anava Variansi Dua Jalan	30
Tabel 4.1 Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep	31
Tabel 4.2 Validitas Butir Soal Tes	31
Tabel 4.3 Uji Tingkat Kesukaran	32
Tabel 4.4 Uji Daya Beda	32
Tabel 4.5 Kesimpulan Uji Coba Instrumen.....	33
Tabel 4.6 Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	33
Tabel 4.7 Deskriptif Pemahaman Konsep Peserta Didik	34
Tabel 4.8 Desk Frekuensi Dan Persentase Kelas Kontrol	35
Tabel 4.9 Desk Frekuensi Dan Persentase Kelas Eksperimen	35
Tabel 4.10 Perbd Persentase Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....	36
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas dgn Uji <i>Kolmogorov Smirnov</i>	36
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis Anava Dua Jalan Sel Tak Sama.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Login Kahoot	29
Gambar 2.2 Cara Menggunakan Account	29
Gambar 2.3 Cara Memulai Kahoot	25
Gambar 2.4 Cara Memilih Kuis	25
Gambar 2.5 Cara Permainan Clasic Atau Team Mode	26
Gambar 2.6 Cara Menulis Nama Peserta Didik	26
Gambar 2.7 Melihat Nama Peserta Didik Yang Masuk	27
Gambar 2.8 Gambar Pin Kahoot	27
Gambar 2.9 Cara Memasukkan Pin Kahoot	28
Gambar 2.10 Memulai Kuis	28



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul skripsi ini tentang “Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep di Mts Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung” agar tidak menyimpang alur substansinya, maka penulis mendefinisikan beberapa istilah yang terkandung dalam judul tersebut.

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu sebab yang timbul dari sesuatu hal bisa berupa orang, benda dan segala sesuatu di alam yang dapat memberikan dampak berupa perubahan pengetahuan, pembentukan watak, keterampilan, dan perbuatan orang.¹

2. Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media yaitu suatu alat yang akan membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap². Menurut penulis media pembelajaran adalah suatu instrumen yang mendukung kegiatan proses belajar mengajar.

3. Game Kahoot

Kahoot merupakan aplikasi *web e-learning* yang biasa digunakan dalam penyelenggaraan kuis *online* dalam proses pembelajaran di kelas yang memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi sekaligus bersaing yang menjadikan peserta didik kreatif dan termotivasi, secara intrinsik dan ekstrinsik.³

4. Pemahaman Konsep

Menurut Aziz dan Rahmat pemahaman dalam konteks terapan adalah proses dari upaya seseorang untuk mendapatkan makna dari teks tertulis maupun dari lisan. Sedangkan pengertian konsep menurut Poerwadarminta merupakan sebuah rancangan abstrak yang diperoleh melalui pengamatan sejumlah gejala atau kejadian pada suatu keadaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pemahaman konsep adalah suatu proses untuk menangkap atau mengerti makna gambaran yang di lihat dari beberapa objek atau kejadian yang sesungguhnya.

5. Motivasi Belajar

Menurut Sadirman pengertian motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual, dimana dapat menumbuhkan rasa gairah atau keinginan dan merasa

¹ “Arti kata pengaruh - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 2 Juli 2021, <https://kbbi.web.id/pengaruh>.

² Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia. 2013, hlm. 72

³ Aprilia Riyana Putri Dan Muhammad Alie Muzakki, “*Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*,” 2019, 7.

senang untuk semangat belajar. Sedangkan W.S Winkle berpendapat bahwa motivasi belajar adalah seluruh upaya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang dapat menimbulkan keinginan belajar, yang mengarahkan pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan.



B. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana strategis untuk mengembangkan potensi diri seseorang mencapai kesejahteraan hidup. Pendidikan yang baik tentunya akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi spiritual, kepribadian, kecerdasan maupun keterampilannya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional “Pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam nilai keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara serta diharapkan akan lahir sumber daya manusia berkualitas yang mampu membangun kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara kearah yang lebih baik”.⁴

Pada dasarnya hakekat pendidikan yaitu suatu proses pendewasaan yang dimana dengan pendidikan dapat mengembangkan pola pikir manusia serta menggali potensi manusia seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Ar-Ra'd ayat 11⁵ :

لَهُ مُعْصِيَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا
بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ آلٍ

Artinya :

*“Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”*⁶

Sebagaimana yang dijelaskan pada ayat diatas, apabila manusia tidak memiliki ilmu, maka ia akan terpuruk dan tertinggal dari perkembangan zaman yang semakin maju. Melalui pendidikan, manusia dapat memperluas wawasannya dan memperoleh ilmu pengetahuan untuk mewujudkan insan yang baik (al-insan al-shalih) dan juga pendidikan dapat menyempurnakan akhlak manusia menjadi lebih baik.^{7 8}

Masalah pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia ini sangat luas dan abstrak. Terdapat beberapa masalah di dunia pendidikan Indonesia, mulai dari masalah kurikulum, rendahnya kualitas pendidikan, dan kompetensi ditingkat atas maupun tingkat

⁴ “Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Nomor 20 Tahun 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2007).

⁵ Alquran dan terjemahnya

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Diponegoro, Bandung, 2008.

⁷ “Rubhan Masykur,dkk”*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*”.Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika.2017

⁸ Sitti Trinurmi, “Hakekat Dan Tujuan Hidup Manusia Dan Hubungannya Dengan Tujuan Pendidikan Islam,” Al-Irsyad Al-Nafs : Jurnal Bimbingan dan Penyuluhan Islam 2, no. 1.2015.

bawah.⁹ Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari berbagai temuan pendidikan dan survei dari lembaga independen. Dilihat dari hasil riset yang dilakukan UNDP (*United Nations Development Programme*) terhadap *human development index* (HDI) yang dirilis pada tahun 2010 terhadap 169 negara, Indonesia berada diposisi 108.¹⁰ Adapun cara yang digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan mengkuualitaskan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran. Pembelajaran ialah suatu kegiatan proses belajar yang dilakukan guru terhadap peserta didik untuk membangun sebuah pemahaman konsep melalui proses internalisasi.¹¹

Kemampuan pemahaman konsep menjadi salah satu tujuan pembelajaran, yang mana kemampuan ini dapat membantu peserta didik dalam menghafal rumus dan materi, serta membantu memahami apa makna dalam pembelajaran tersebut¹². Peserta didik dapat dikatakan sudah memahami sebuah konsep apabila peserta didik tersebut dapat menjelaskan kembali suatu konsep dalam bentuk lisan maupun tulisan¹³. Hasil dari *the programme for international student assessment* (PISA) pada tahun 2018, dalam kategori kemampuan membaca, Indonesia berada di peringkat ke 74 dari 79 negara, sementara untuk penilaian kemampuan matematika dan kemampuan sains, Indonesia berada di peringkat ke 73 dan ke 71 dari ke 79 negara partisipan PISA.¹⁴ Sebagian besar soal yang diujikan PISA menuntut pemahaman konsep, kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan proses yang dimiliki peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik Indonesia masih rendah.¹⁵ Berdasarkan hasil PISA tersebut maka pemahaman konsep disini sangat diperlukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi yang telah diajarkan dan diperlukan sebagai suatu strategi yang tepat dalam belajar agar dapat meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik¹⁶.

Masalah pada rendahnya pemahaman konsep peserta didik dapat dilihat dari beberapa keadaan peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mempelajari

⁹ Efrizal Nasution, "*Problematika Pendidikan di Indonesia*. Jurnal Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon. Vol 1. No 2. 2014

¹⁰ n. W. Anggareni, N. P. Ristiati, Dan N. L. P. M. Widiyanti, "*Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Konsep Ipa Peserta didik Smp*," Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa Indonesia 3, No. 1.2013.

¹¹ Ety Mukhlesi Yeni, "*Pemanfaatan Benda-Benda Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Dan Kemampuan Tilikan Ruang Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar*" No. 1 2013: 13.

¹² Eva Putri Karunia, "*Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta didik Kelas Vii Berdasarkan Gaya Belajar Dalam Model Knisley*" Jurnal nasional matematika X Universitas Negeri Semarang, vol 3. no 1.2016.

¹³ Dewi Novitasari Dan Heni Pujiastuti, "*Analisis Pemahaman Konsep Mahapeserta didik Pada Materi Analisis Real Berdasarkan Taksonomi Bloom Ditinjau Dari Ranah Kognitif*," MAJU : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 7, No. 2.2020.

¹⁴ La Hewi dan Muh Shaleh, "*Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini*," Jurnal Golden Age 4, no. 01.2020: 30–41.

¹⁵ Hadi Samsul,dkk." *Timss Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study)*. Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers. ISBN: 978-602-9250-39-8.2019

¹⁶ Levana Maharani, Yusuf Hartono, Dan Cecil Hiltrimartin, "*Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta didik Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Generative Learning Di Kelas Viii Smp Negeri 6 Palembang*," Jurnal Pendidikan Matematika 7, No. 2 (2013): 1–16.

beberapa pelajaran, dikarenakan mereka hanya melihat tanpa mengetahui apa yang diterangkan oleh gurunya dan belum bisa memahami dan mengaplikasikan pelajaran yang diperolehnya. Beberapa keadaan peserta didik selama pembelajaran daring yaitu tidak pahamnya peserta didik dalam mengerjakan soal, banyak peserta didik yang menjawab soal asal - asalan, bahkan terlihat jawaban peserta didik yang sangat sama persis dengan temannya. Rendahnya pemahaman konsep peserta didik dapat dijelaskan dari hasil observasi peneliti di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.

Rendahnya pemahaman konsep pada peserta didik tersebut dapat dilihat dari nilai hasil PAS peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung tahun pelajaran 2020/2021 berikut ini:

Tabel 1.1 Daftar Nilai PAS Kelas VIII MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nilai	Kelas (128 Peserta didik)				Jumlah peserta didik	Persentase	K K M	Ket
		VIII REG	VIII U1	VIII U2	VIII U3				
1.	91 – 100	-	-	-	-	-		75	23,43 % (30 orang lulus)
2.	81 – 90	4	3	3	-	10 orang	7,81 %		
3.	71 – 80	4	5	4	7	20 orang	15,62 %		
4.	61 – 70	8	7	6	9	30 orang	23,43 %		
5.	51 – 60	7	10	13	14	44 orang	34,37 %		
6.	41 – 50	4	2	6	8	20 orang	15,62 %	75	76,54 % (98 orang tidak lulus)
7.	31 – 40	-	-	4	-	4 orang	3,12 %		
8.	21 – 30	-	-	-	-	-			
9.	10 – 20	-	-	-	-	-			
10	1 – 10	-	-	-	-	-			
Jumlah		27	27	36	38	128	100 %		

Sumber: Dokumentasi Hasil Pra-Penelitian arsip nilai Semester Gasal kelas VIII MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung¹⁷

Berdasarkan tabel 1.1. data ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung memiliki kemampuan pemahaman konsep yang rendah diakibatkan oleh pembelajaran yang kurang tepat, untuk melatih peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran sehingga perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran.

Menurut hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan guru IPA kelas VIII MTS Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung, sebagian besar guru telah memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan guru secara *offline* adalah *powerpoint*. Sedangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dilakukan secara *online* adalah RUBELMU. Walaupun guru dan peserta didik sudah

¹⁷ Dokumentasi Hasil Pra-Penelitian arsip nilai Semester Gasal kelas VIII MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung

memakai aplikasi RUBELMU, masih banyak peserta didik yang tidak tertarik dalam proses pembelajaran dikarenakan peserta didik hanya menonton video saja lalu diberikan tugas untuk dikerjakan tanpa mengerti dan memahami video yang diberikan guru, serta merasakan kebosanan saat menonton video pembelajaran tersebut. Sehingga membuat peserta didik malas untuk belajar dan asal – asalan dalam menjawab soal yang mengakibatkan peserta didik tidak paham terhadap konsep konsep materi yang diberikan.

Salah satu variabel yang diduga mempengaruhi pemahaman konsep adalah motivasi belajar. Adanya motivasi belajar dalam proses pembelajaran yang aktif dan melibatkan banyak indera dalam diri peserta didik dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan memberikan pengalaman belajar yang berpengaruh pada meningkatnya suatu pemahaman konsep¹⁸. Kedudukan motivasi dalam belajar akan memberikan semangat sehingga peserta didik akan mengetahui tujuan belajarnya, dan timbul kemauan peserta didik untuk belajar¹⁹.

Motivasi berperan penting dalam membangkitkan gairah dan semangat peserta didik untuk belajar²⁰. Peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi akan memiliki rasa tanggung jawab, bersedia mengambil resiko dan belajar dengan serius, rajin, serta aktif dalam kegiatan belajar. Namun sebaliknya jika peserta didik memiliki motivasi yang rendah dalam belajar, maka mereka tidak akan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan mudah bosan dalam kegiatan belajar²¹. Motivasi belajar mempunyai beberapa fungsi diantaranya mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan peserta didik ke sisi yang lebih baik lagi dalam belajar sehingga mendapat hasil yang maksimal dalam pembelajaran²². Meningkatnya motivasi belajar juga didukung oleh media pembelajaran yang menarik²³.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dan pemahaman konsep pada peserta didik dapat ditingkatkan²⁴. Dikarenakan metode konvensional sudah tidak relevan untuk diterapkan pada peserta didik, maka dibutuhkan

¹⁸ I. Wayan Iwantara, M. Pd Prof. Dr I Wayan Sadia, dan M. S. Prof. Dr. Ketut Suma, “Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Peserta didik,” Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia 4, no. 1.2014.

¹⁹ Muhammad Amran Shidik, “Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Man Baraka,” Jurnal Kumparan Fisika 3, no. 2.2020: 91–98.

²⁰ “Astriani dkk.” *Hubungan Motivasi Belajar dan Tindakan Guru dengan Prestasi Belajar Peserta didik dengan Latar Belakang Broken Home Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2018.

²¹ Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran,” Lantanida Journal 5, No. 2.2018: 172–82.

²² Rita Widiasih, Joko Widodo, dan Titin Kartini, “Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 11, no. 2.2018.103–7.

²³ Lisnani Lisnani dan Gunadi Emmanuel, “Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA,” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 4, no. 2.2020.155–67.

²⁴ Moh Syadidul itqan “Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta didik Sekolah Dasa,” *EduMatSains* V.ol 2.No.2.2018.hlm.161-170.

media pembelajaran yang cocok agar peserta didik mau belajar. Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada dan berkembang, media pembelajaran bisa menggunakan *game* edukasi. *Game* dan animasi bisa digunakan untuk membantu meningkatkan visualitas alat peraga pelajaran sebagai pendukung pendidikan realistik dengan memanfaatkan teknologi informasi.²⁵

Salah satunya penggunaan *game* edukasi adalah dengan menggunakan media *game kahoot*. Kahoot ini memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut²⁶. Dengan adanya kelebihan dari fitur fitur tersebut sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik karena lebih menarik, mudah dipahami dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Menurut Iwamoto penggunaan *kahoot* ini sangat menyenangkan dan mudah digunakan serta memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan dalam nilai tes peserta didik yang didapatkan hasil yang baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan *kahoot*²⁷.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP DI MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG”**. Peneliti mengambil judul ini karena ingin mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *game kahoot* terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik di MTS Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemahaman konsep peserta didik masih rendah dilihat dari hasil observasi dan wawancara.
2. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda – beda dalam menerima penjelasan guru.
3. Masih minimnya penerapan bahan ajar yang menggunakan aplikasi *game kahoot*.
4. Rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung Tahun ajaran 2020/2021.

²⁵ Sudrajat, Dadang, Tifan Muslim, “Perancangan Aplikasi Game Aritmatika Pada Handphone Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Kelas 1 Dan 2 Sekolah Dasar Negeri II Ciperna Kabupaten,” jurnal ict Vol.7, No. 1.2012

²⁶ “Ningrum, Gres Diyah Kesuma.” *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol 9.No.1.2018.

²⁷ Lisnani dan Emmanuel, “Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA.”.2020

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk menghindari masalah agar tidak meluas dan menyimpang maka peneliti membatasi permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah *game kahoot*
2. Indikator pemahaman konsep meliputi mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan, mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh, menggunakan model, diagram dan simbol-simbol untuk merepresentasikan suatu konsep, mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep, mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan suatu konsep.²⁸
3. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi sistem pernapasan manusia

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media *game kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung?
2. Apakah ada pengaruh media *game kahoot* terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung?
3. Apakah ada interaksi antara *game kahoot* terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media *game kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui pengaruh media *game kahoot* terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.
3. Untuk mengetahui interaksi antara *game kahoot* terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini memberikan sumbangan yang baik demi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

2. Bagi Guru

²⁸ Angga Murizal, "Pemahaman konsep matematis dan model pembelajaran Quantum Teaching". Jurnal pendidikan matematika, Vol. 1 No. 1.2017.20

Pada penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif metode maupun strategi yang digunakan sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar peserta didik.

3. Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat mengatasi kejenuhan serta meningkatkan pemahaman konsep belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media *game kahoot* terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan berikut ini dikemukakan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan yang berkaitan dengan masalah peneliti yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riyan Cahya Ramenda, tentang “ Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta didik SMP “. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *game kahoot* dan hasilnya penggunaan *game* interaktif aplikasi *kahoot* berpengaruh/lebih baik dari pada pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional²⁹.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Resti Juwanita, tentang “ pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV SDN 1 Bumiayu tahun pelajaran 2019/2020. Perbedaan penelitian ini adalah pada variable x nya³⁰.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Lime, tentang “pemanfaatan media kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD ditinjau dari hasil kerja sama dan hasil belajar peserta didik SMPN 5 Yogyakarta tahun 2017/2018”³¹. Berdasarkan hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan media *game kahoot* yang digunakan termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat dari pemanfaatan media *kahoot* yang memenuhi lebih dari 80% aspek – aspek yang diamatai dalam proses pembelajaran model kooperatif STAD.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Cahya Kurnia Dewi, tentang “ pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas

²⁹ Cahya Riyan Ramenda.”Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Peserta didik SMP”.2019

³⁰ Resti Juwanita.”Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhdap Pemahaman Konsep IPA Peserta didik Kelas IV SDN 1 Bumiayu Tahun Pelajaran 2019/2020”.2019

³¹ Lime.” Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Kerja Sama Dan Hasil Belajar Peserta didik SMPN 5 Yogyakarta Tahun 2017/2018”.2018

X”.³² Persamaan dalam penelitian ini adalah sama – sama menggunakan aplikasi kahoot.

5. Berdasarkan hasil penelusuran dari penelitian yang sudah maka peneliti menghasilkan keterbaruan dalam penelitian ini yaitu tentang Pengaruh Penggunaa Media *Game Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep di Mts Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.

I. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, Batasan masalah, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan mengenai hal – hal teoritik dan informasi – informasi mendasar, dan kerangka berpikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai jenis penelitian, subjek penelitian dan objek penelitian, tempat dan waktu penelitian, Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validitas instrumen teknis analisis data, prosedur pelaksanaan secara keseluruhan dan penjadwalan waktu pelaksanaan penelitian

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai deskripsi tempat penelitian, pelaksanaan penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan hasil.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dan rekomendasi.

³² Dewi, Cahya Kurnia.“ Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”.2018

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *game kahoot* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2020/2021. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik yang diajarkan menggunakan media *game kahoot* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang diajarkan menggunakan media *rubelmu*

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut dikemukakan saran yaitu media *game kahoot* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik, namun dalam penerapannya harus diimbangi dengan perencanaan waktu yang tepat agar waktu yang digunakan sesuai, sehingga dapat memperoleh hasil yang baik. Sehubungan dengan yang telah dilakukan pembelajaran dengan media *game kahoot* dapat berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep peserta didik, maka ada beberapa rekomendasi yang akan peneliti sampaikan, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

Dapat menciptakan hal yang positif dalam ketertarikan peserta didik untuk belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu serta dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

2. Bagi pendidik

Dalam menyampaikan pembelajaran IPA perlu memperhatikan adanya cara pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik dalam menajajar yang sesuai dengan pokok bahasan yang dipelajari, salah satu alternatif lain yaitu dengan menggunakan media *game kahoot* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Diharapkan di sekolah tersebut akan diadakan pelatihan yang menerapkan media pembelajaran yang digunakan sehingga tujuan dalam pembelajaran tercapai. Dan rekomendasi media pembelajaran yang baik digunakan adalah *game kahoot* yang dapat dijadikan salah satu cara agar tujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggareni, N. W., N. P. Ristiati, dan N. L. P. M. Widiyanti. "*Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Konsep Ipa Peserta didik Smp.*" Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia 3, no. 2013.
- "Arti kata pengaruh - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- Bahar, Herwina, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, dan Linda Astriani. "*Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.*" KACANEGARA, Jurnal Pengabdian pada Masyarakat 3, no. 2.2020.
- Cahya, Riyan, dan Rizki Wahyu Yunian Putra. "*Pengaruh Game Interaktif Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Smp.*" Jurnal Pendidikan Matematika 2, no. 2.2019: 10.
- Emda, Amna. "*Kedudukan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran.*" Lantanida Journal 5, no. 2.2018:172–82.
- Eva Putri Karunia. "*Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta didik Kelas Vii Berdasarkan Gaya Belajar Dalam Model Knisley.*" Universitas Negeri semarang.2016.
- "*Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (Rpg) Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Di Smp Negeri 2 Kalibawang Skripsi.*
- Hamdu, Ghullam, dan Lisa Agustina. "*Pengaruh Motivasi Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*" 12. no. 1.2011: 6.
- Hewi, La, dan Muh Shaleh. "*Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini.*" Jurnal Golden Age 4, no. 01.2020: 30–41.
- Astruyani. "*Hubungan Motivasi Belajar dan Tindakan Guru dengan Prestasi Belajar Peserta didik dengan Latar Belakang Broken Home Kelas V Sekolah Dasar.*" Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan.
- Iwantara, I. Wayan, M. Pd Prof. Dr I Wayan Sadia, dan M. S. Prof. Dr. Ketut Suma. "*Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Peserta didik.*" Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia 4, no. 1.2014.
- Lisnani, Lisnani, dan Gunadi Emmanuel. "*Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA.*" Jurnal IPA & Pembelajaran IPA 4, no. 2.2020:155–67.
- Maharani, Levana, Yusuf Hartono, dan Cecil Hiltrimartin. "*Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta didik Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Generative Learning Di Kelas Viii Smp Negeri 6 Palembang.*" Jurnal Pendidikan Matematika 7, no. 2.2013: 1–16.
- Muhammad, Maryam. "*Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran.*" Lantanida Journal 4, no. 2.2017:87–97.
- Nasution, Efrizal. "Problematika Pendidikan di Indonesia," 2006, 10.
- Novaliendry, Dony. "*Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Peserta didik Kelas Ix Smpn 1 Rao)*" 6, no. 2 2013: 14.

- Novitasari, Dewi, dan Heni Pujiastuti. “Analisis Pemahaman Konsep Mahapeserta didik Pada Materi Analisis Real Berdasarkan Taksonomi Bloom Ditinjau Dari Ranah Kognitif.” MAJU : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 7, no. 2.2020.
- Oktiani, Ifni. “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” Jurnal Kependidikan 5, no. 2.2017: 216–32.
- “Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta didik Sekolah Dasar | EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains.”
- “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Sman 4 Bekasi | Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta.”
- Maskur. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika.”
- Putra, Gd Tuning Somara, Made Windu Antara Kesiman, dan I. Gede Mahendra Darmawiguna. “Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Peserta didik Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja.” Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI 2, no. 2 2013:125–41.
- Putri, Aprilia Riyana, dan Muhammad Alie Muzakki. “Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” 2019, 7.
- Rahmat, Stephanus Turibius. “Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran.” Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio 7, no. 2.2015:196–208.
- Shidik, Muhammad Amran. “Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Man Baraka.” Jurnal Kumparan Fisika 3, no. 2.2020:91–98.
- “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik | Ningrum | Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.”
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik.” Jurnal Komunikasi Pendidikan 2.no. 2.2018:103.
- Hadi. “Timss Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study)”. Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers.”
- Trinurmi, Sitti. “Hakekat Dan Tujuan Hidup Manusia Dan Hubungannya Dengan Tujuan Pendidikan Islam.” Al-Irsyad Al-Nafs : Jurnal Bimbingan dan Penyuluhan Islam 2, no. 1 2015.
- “Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Nomor 20 Tahun 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2007).
- Widiasih, Rita, Joko Widodo, dan Titin Kartini. “Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.” Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial 11, no. 2.2018: 103–7.
- Yeni, Ety Mukhlesi. “Pemanfaatan Benda-Benda Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Dan Kemampuan Tilikan Ruang Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar,” no. 1.2011: 13.

Yunanti, Eni. “*Hubungan Antara Kemampuan Metakognitif Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Biologi Kelas Ix Mts N Metro Tahun Pelajaran 2013/2014.*” BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi) 7, no. 2.2016.

